ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN


unabhängig - überregional


4/90 2. Jahrgang DM 8,--

Nightmares

- Alptraum oder Wirklichkeit?

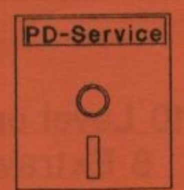


Fragebogen-Aktion

- Meinungen, Folgen, Gewinner, Preise!

Neu: PD-Service

- Software zum Nulltarif!



Software:

- Hugojagd, Börse
- Der Zahlenwald
- Texteditor IV
- und eines mehr



Mit Diskette im Heft



Ein Action-Abenteuer mit Ideen!

Garagon ist ein Tecno Ninja vom Planeten Trivator. Er wird ausgeschickt, um den Stein v. Sassafras auf dem Alienplaneten Sarcendor zu finden. Monster aller Art muß er besiegen!

Die Features:

10 Level und 100 Screens hat man vor sich!
8 Extrawaffen gegen 50 Monsterarten!
Geniale Multi-Color-Hires-Grafik!
Viele spannende Musikstücke im Ezcan-Sound!

Achtung: Das Spiel ist ab 16.4.90 erhältlich, wer vorher bestellt, bezahlt nur DM 19,80!
Danach werden DM 24,80 verlangt!

XL/XE mind. 64 Kb, Best.Nr. VP-008

KE-Soft, 06181/87539

Internes

Allgemeines

Testberichte

Storys

Serien

Software

Tips & Tricks

Das Forum

****
* Impressum *
****

Herausgeber: KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

Freie Mitarbeiter:

S. Dorlach (Hardwaretests), M.Wühl (Anwenderprogramme)

Anschrift der Redaktion:

K E - S o f t,
Frankenstr.24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

Werbeanzeigen

Seite:	Im Heft:	Umschlagsseite/Heftmitte:
1/1	50,--	80,--
1/2	30,--	50,--
1/4	15,--	25,--
1/8	10,--	15,--

Einzusenden ist eine Reprofähige Vorlage. Die Auflagenhöhe beträgt zur Zeit 200 Exemplare.



Ich begrüße euch heute mit einem kräftigen "ZONG - ZONG"! Es war wirklich erfreulich, wie viele Leser sich an unserer Fragebogen-Aktion beteiligt haben, danke! Auch die vielen Wünsche und Vorschläge bleiben natürlich nicht unberücksichtigt. Wie das aussieht, seht ihr bereits in dieser Ausgabe. So haben wir z.B. extra für alle Mitglieder des ZONG-Clubs einen PD-Service eingerichtet, der sich sehen lassen kann! Auch die News werden wir euch ab sofort nicht vorenthalten. Ihr findet sie in diesem Text!
Weiterhin bestand der Wunsch nach einer Software-Hitparade. Das läßt sich machen, wenn ihr mitmacht. Also: Nennt uns monatlich auf einer Postkarte eure drei Programmfavoriten. Unter allen Einsendern verlosen wir PD-Disketten nach Wahl (Bitte gleich einen Wunsch mit angeben).
An weiteren Neuheiten gibt's KICK-OFF sowie NIGHTMARES. Testberichte von beiden Spielen findet ihr in dieser Ausgabe. Aus Platzmangel konnten wir das ebenfalls neue FANTASTIC SOCCER noch nicht testen, aber was nicht ist, kann (und wird) noch werden.
Von uns gibt's als allerneueste Neuheit TECNO-NINJA, das neue Actionabenteuer. Laßt euch überraschen.
Bezüglich Händlerinfos gibt's (wie ihr schon in der letzten Ausgabe gemerkt habt) ab sofort auch Werbeanzeigen (Kontaktadressen folgen bald). Also Händler: Schickt uns eure neuesten Produkte, damit die ZONG-Leser darüber informiert werden können!
So, ich glaube, ich habe das Wort "neu" auf dieser Seite oft genug gebraucht.

Bis bald, euer ZONG-Team.



****
* Leserbriefe *
****

An KE-Soft:
Anbei den mir zugesandten Fragebogen ausgefüllt zurück.
Ich hatte vorgehabt, mir den Fragebogen auf A3 zu vergrößern und dann den Platz für die Antworten zu benutzen.
Das Kopieren klappte nicht (auf 4 verschiedenen Kopierern versucht) wegen des braunen Papiers.
Daß ich als Antwort darauf dann einige, ebenfalls braune, Bögen erhalten habe, hat meinen guten Wille dann doch wieder etwas motiviert.
Da sich ZONG seit der ersten Papierausgabe ja geändert hat (diese dumme Abfrage nach einem Wort aus dem TEXT! Von diesem Magazin habe ich mir noch nicht einmal alle Programme auf der Disk angesehen, weil mir diese Abfrage zu SAUDUMM war, bzw. ist), ist die Bedienung auch angenehmer geworden.

Einen Beitrag zu ZONG hatte ich schon mal fast im Kopf fertig, als ich dann aber euren Texteditor laden wollte, ging es von DOS aus nicht, warum?
Als ich dann die ZONGdiskette booten mußte, um an den Editor heranzukommen (eine Kopie auf eine andere Disk funktionierte nicht) habe ich es gleich wieder gelassen.
Wenn ich ein Programm kaufe, dann will ich es auch benutzen und nicht umständliche Abfragen über mich ergehen lassen.

Zum Schluß möchte ich euch, die ihr am Herstellungsprozess von ZONG monatlich beteiligt seid, meine Hochachtung vor soviel Einsatz aussprechen.
Ich hoffe, daß ihr keine Konkurrenz vom alten ATARI-MAGAZIN-Verlag mit Diskline bekommt.

Ich habe mir DISKLINE 1+2 angesehen und kein Interesse daran gehabt. Auch das Projekt mit der neuen Sprache QUICK kommt zu spät und ist überflüssig.

Gruß Bodo Jürss

Unsere Antwort:
Vielen Dank, daß Du uns Deinen ausgefüllten Fragebogen zugeschickt hast. Hast Du vieleicht schon etwas gewonnen?
Zum damaligen Codesystem ist zu sagen, daß wir damit einen knallharten Kopierschutz dazusetzen wollten, damit sich die Raupkopierer schön ärgern konnten. Recht so!
Da dies auch viele potentielle Kunden abgeschreckt hat, haben wir uns dann für die Abschaffung des System entschieden.
Damit ihr uns jetzt alle schön Texte schreiben könnt, ist ein Texteditor in der heutigen Ausgabe!
Eine Warnung an alle Diskline-Leser: Erstens seid ihr des todes, und zweitens stammen Titelbild, -musik und Programmbeschreibung aus Kemals Hand, ätsch!
Also könnt ihr es auch gleich bei ZONG belassen!

Eure ZONG-Redaktion!



Das Bewertungsschema:

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation".
Auch die akustische Untermalung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesamtbewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Sound / Musik:	■■■■■■■□□□□□□□□	(08)
Spielspaß:	■■■■■■■■■■■■□□□	(12)
Preis / Leistung:	■■■■■■■■■■■■■■□	(14)
Gesamtbewertung:	■□□□□□□□□□□□□□□	(01)

(Verfasser)

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte: Ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure Mühe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.



Yahze

Hersteller: Compysoft, Datenträger: Diskette, Preis: 20,--

Yahze ist ein klassisches Würfelspiel für bis zu acht Mitspieler. Es entspricht genau dem, was man als "Yahzee" oder "Kniffel" im Spielwarenladen kaufen kann.
Jeder Spieler würfelt mit fünf Computerwürfeln und muß, ähnlich dem Pokerspiel, durch erneutes Werfen einiger Würfel, bestimmte Kombinationen, wie z.B. Straße, Pasch, Full House usw., erreichen. Jede Kombination bringt eine bestimmte Punktzahl. Wer nach der vorher bestimmten Anzahl von Runden die höchste Punktzahl hat, ist Sieger.

Die Bewertung:

Die Darstellung auf dem Bildschirm besteht aus einfacher Zeichengrafik, die durch mehrere DLI's farbig unterlegt wurde. Im Ganzen also recht primitiv, aber zweckmäßig.

Die Sounds im Spiel sind passabel, leider ist keine Musik vorhanden.

Eigentlich macht das Spiel Spaß. Wird mit mehreren Personen gespielt, steigt dieser Spaß noch an. Dennoch wird man nicht vom Hocker gehauen, was wohl am Spiel selbst liegt.

Jetzt kommt's: Der Preis von DM 19,-- für ein Spiel, das man genausogut mit einigen Würfeln ohne Computer spielen kann, ist leider viel zu hoch. Brettspielumsetzungen auf den Computer sind eigentlich nur dann interessant, wenn man Arbeit abgenommen bekommt, wie z.B. das Umdrehen der Steine bei "Reversi".
Als PD-Diskette wäre Yahze mit einem Preis von DM 5,-- bis DM 10,-- noch passabel.

Grafik / Animation:	■■■■■■□□□□□□□□□□	(06)
Sound / Musik:	■■■■■□□□□□□□□□□□	(05)
Spielspaß:	■■■■■■■■□□□□□□□□	(08)
Preis / Leistung:	■■■□□□□□□□□□□□□□	(03)
Gesamtbewertung:	■■■■□□□□□□□□□□□□	(04)

K.E.

Mit etwas mehr Aufwand hätte man auch aus dieser einfachen Spielidee mehr herausholen können. Eine schönere Grafik sowie Musik hätten das Spiel etwas aufgefrischt. Leider hätte das nichts daran geändert, daß das Spielprinzip einfach recht langweilig ist ...



Lesertest: The Eidolon

Herst.: Lucasfilm, Datentr.: Diskette, Preis: ca. 40,--

In dem Spiel "The Eidolon" geht man in das Haus des verschrobenen Wissenschaftlers Dr. Agon, der vor mehr als 100 Jahren verstorben ist. Die Art seiner Versuche blieben ein rätselhaftes Geheimnis. Bis jetzt. In Dr. Agons Labor findet man ein Tagebuch (das man genau lesen sollte), in dem seine Reise mit dem "Eidolon" erzählt wird. Dieses Gefährt macht auch nach 100 Jahren einen funktionstüchtigen Eindruck... Die Aufgabe des Spielers ist nun klar. Man reist mit dem Eidolon in eine mystische Welt, die in sieben Ebenen aufgeteilt ist. Jede mystische Ebene ist ein mehr oder weniger unübersichtliches Labyrinth, in denen es von merkwürdigen Kreaturen nur so wimmelt. Ziel des Spiels ist es, die siebte Ebene zu überwinden und das Geheimnis der mystischen Welt zu lösen.

Die Bewertung:
Die Grafik des Spiels ist wirklich sehr gut. Das Labyrinth wird in dreidimensionaler Fractalgrafik dargestellt. Darin befinden sich viele wunderschön gezeichnete Lebewesen, die auch noch sehr gut animiert worden sind. Das Labyrinth mit den Monstern nimmt 2/3 des Bildschirms in Anspruch. In dem letzten Drittel sieht man ständig die Bedienunganlage des Eidolons. Auch der Sound ist nicht schlecht. Eine recht gute Titelmelodie ist ebenfalls vorhanden.
An Spielspaß mangelt es bei diesem Spiel wirklich nicht. Auf jeder Ebene (Level) tauchen neue Monster auf, die sogar verschiedene Charaktereigenschaften haben. Der Wächter jeder Ebene, ein Drache, muß immer anders besiegt werden. Man braucht sehr lange, bis man sich da auskennt. Dazu sollte man sich auch Karten zeichnen.
Etwa 40 DM für ein Spiel auszugeben ist sehr fraglich. Für das Geld bekommt man allerdings ein wirklich gutes Game, das einige Zeit fesseln dürfte.
Fazit: Für alle, die sich mehr als eine halbe Stunde mit ein und demselben Spiel beschäftigen wollen und die auch nicht so schnell aufgeben, ist dieses Spiel uneingeschränkt zu empfehlen!

Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■■■■□□	(13)
Sound / Musik:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Spielspaß:	■■■■■■■■■■■■□□□	(12)
Preis / Leistung:	■■■■■■■■□□□□□□□	(08)
Gesamtbewertung:	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)

Thorsten Heubaum



Kick Off

Herst.: ANCO, Datentr.: Disk, Preis: 50,-- / (Kass: 30,--)

Man stelle sich vor, man wäre Präsident, Trainer, Manager und 11 Spieler gleichzeitig. Dann muß man sich noch in die einzelnen Ligen eingewöhnen, mit den Eckstößen auskennen und geschickt mit dem Joystick dribbeln (nein, versucht jetzt nicht mit eurem "Lustknüppel" einen Fußball zu bewegen). Sollte man der Ansicht sein, diese Funktionen mit Begeisterung ausführen zu können, und deshalb den Computer anschmeißen zu müssen, so könnte einem schon mal die XL/XE-Umsetzung des PC-, ST-, Amiga-Spieles Kick Off begegnet sein.
Man ist in der Lage jeden Spieler einer Manschaft zu steuern, Strafstöße zu üben, ein bißchen rumzukicken, sich mit internationalen Teams zu messen, sich mit einer besseren oder schlechteren Mannschaft auf eine Stufe zu stellen, oder aber eine Art internationales Fußballtunier zu veranstalten.
Spielen kann man gegen den Computer, oder einem zweiten Mitspieler.

Die Bewertung:

Bei der Umsetzung wurden mehrere Liederlichkeiten begangen. Die erste ist die graphisch nicht im geringsten ausgenutzte Möglichkeit des XL/XE. Das Scrolling ist zwar schön sanft und die Darstellung des Spielfeldes o.k., der Rest der Grafik läßt aber stark zu wünschen übrig. Musik ist keine vorhanden, Sound in Form eines Brummen und eines Pfeifens!
Der Spielspaß ist noch recht hoch, da das Gesamtkonzept überdurchschnittlich ist, und das Spielgeschehen ziemlich realistisch dargestellt wird. Der Computergegner ist gut, nur die einzelnen Spiele zu lang.
Das Preis-Leistungsniveau ist eine Unverschämtheit.
Für diesen Preis erwartet man eigentlich eine TOP-UMSETZUNG und nicht eine "Ex und Hopp"-Bearbeitung.
Man hat sich wirklich nicht gerade mit dieser Art der Umsetzung mit Ruhm bekleckert. Das Spiel wäre nur für absolute Fußballfreaks interessant, doch die haben inzwischen schon viel bessere Spiele.

Grafik / Animation:	■■■■■■■□□□□□□□□	(07)
Sound / Musik:	■■■□□□□□□□□□□□□	(03)
Spielspaß:	■■■■■■■■■□□□□□□	(09)
Preis / Leistung:	■■■□□□□□□□□□□□□	(03)
Gesamtbewertung:	■■■■■□□□□□□□□□□	(05)

M. B.



Invasion

Hersteller: W. Rätz, Datenträger: Diskette, Preis: 30,--

Als Pilot eines Kampfhubschraubers hat man die Aufgabe, eine Behelfsbrücke zu bauen, um somit eine Invasion der eigenen Panzerdivision zu ermöglichen.

Hierzu fliegt man mit dem Hubschrauber in der horizontal scrollenden Landschaft umher und muß zuerst einen versteckten Schalter berühren, damit aus der Fabrikhalle ein Brückenteil herausbefördert wird. Dieses kann man sich nun anhängen, um es dann bei der Brücke wieder abzuladen.

Natürlich fliegen auch einige Bösewichter in Form von feindlichen Hubschraubern herum, die darauf aus sind, den eigenen Brummi abzuknallen. Bumm, doad, gewaist, bei den Engeln gesnackt (ich weiß, das hatten wir schon)! Nebenbei fliegt noch so ein fieser Jet umher, der ab und zu eine kleine Bombe über der Brücke abwirft und damit die ganze Arbeit zunichte macht. Von den Flakgeschützen mal ganz zu schweigen ...

Die Bewertung:

Grafisch gesehen ist an Invasion nichts auszusetzen. Auch die Animation und das Scrolling sind nicht von schlechten Eltern.

Die permanent laufende Hintergrundmusik nervt mit der Zeit etwas, was aber den geübten Heizer nicht stört. Die Sounds dagegen sind nicht gerade umwerfend.

Das Spiel ist recht interessant, nachdem man allerdings die erste Brücke vollendet hat, wird es so langsam langweilig. Die Aufgabe wird zwar immer schwieriger, aber leider nicht mehr reizvoller.

Für DM 29,-- ist dieses Spiel einfach zu teuer!

Fazit: Der Hund, der die Katze, die die Maus fraß, jagte, bellte. So!

Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)
Sound / Musik:	■■■■■■■■■□□□□□□	(09)
Spielspaß:	■■■■■■■■□□□□□□□	(08)
Preis / Leistung:	■■■■■■□□□□□□□□□	(06)
Gesamtbewertung:	■■■■■■■■□□□□□□□	(08)

M. P.



Nightmares

Hersteller: Byte Back, Datenträger: Kassette, Preis: 12,--

Du wurdest erwählt, die 15 Grenzen der Hölle zu besuchen, um dort die Arflies zu sammeln. Dies ist die einzige Methode, deine magische Welt zu retten. Doch wovor?

Ach so: Deine Welt ist unter der Herrschafft der dunklen Mächte, die die ewige Dunkelheit über diese verbreiten.

Soviel zur (unwichtigen) Geschichte. Im Spiel sieht das Ganze dann so aus, daß man einen kleinen Flapmann (so 'ne Art Engel) durch die Lüfte steuert und sich gegen eine Menge "Insekten" und am Boden herumlaufenden Grunts (das sind riesige Kugelköpfe mit heraushängenden Zungen) erwehren muß. Die Grunts spucken mit Ectoplasma, während die "Insekten" nur nervend umherfliegen. Leider kostet jede Berührung mit irgendetwas Energie, was bald zum "GAME OVER" führt. Bei diesem Rumgeballere muß man dann noch einige "Engel" einsammeln und dann wohl eine Tür erreichen, um den Level zu schaffen.

Die Bewertung:

Die Grafik ist ansprechend, die Grunts sind schön riesig und witzig. Leider ruckelt sowohl das Scrolling als auch die Animation.

Die Hintergrundmusik ist stimmungsvoll, die Sounds sind mittelmäßig.

Das Spiel macht eigentlich Spaß, es hat nur leider einen Haken: Die einzelnen Level werden von Kassette nachgeladen. Das wäre noch nicht so schlimm, doch leider muß sogar der erste Level nach Spielende immer wieder eingeladen werden! Das frustet spätestens nach dem dritten Spiel und senkt die Motivation ungemein! Durch eine kleine Abfrage im Programm hätte dies unterbunden werden können!

Das Preis/Leistungsverhältnis sieht demnach auch nicht so toll aus, weil das Spiel durch diesen "Fehler" uninteressant wird.



Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Sound / Musik:	■■■■■■■□□□□□□□□	(07)
Spielspaß:	■■■■□□□□□□□□□□□	(04)
Preis / Leistung:	■■■■□□□□□□□□□□□	(04)
Gesamtbewertung:	■■■■□□□□□□□□□□□	(04)

K. E.



Monitor 10488

Ich will heute einmal über etwas berichten, was jeder von uns unbedingt benötigt, will er mit seinem ATARI arbeiten: Ich meine den Monitor!

Ich bin mir ziemlich sicher, daß etliche Fernseher in unseren Stuben dazu hergenommen werden, um all die vielen schönen Daten sichtbar zu machen. Aber das Letzte holt man so nicht aus seinem Rechner! Erst ein Monitor bringt die beste Auflösung und hier ganz speziell ein Schwarz/Weiß-Gerät. Wer einmal sein Textverarbeitungsprogramm auf einem einfarbigen Monitor gesehen hat, möchte immer so arbeiten!

Nun gibt es ja eine ganze Reihe unter uns (mich eingeschlossen), die ganz gerne mal ein Spielchen auf ihrem Rechner laufen lassen. Hier nutzt ein einfarbiger Monitor nicht viel, es muß ein Farbgerät her.

Genau über solch ein Gerät möchte ich meine Erfahrung weitergeben. Toll, was? Nun werden einigen die Augen aus dem Kopf treten, wenn ich den Markenname sage: COMMODORE! Genauer handelt es sich um den empfohlenen Monitor zum Amiga. Der Typ ist 1084S.

Meine Meinung und von allen meinen Computerbekannten auch ist ein einhelliges "SPITZE".
Warum dies so ist, nun hier ein paar Daten:

Bildröhre........	14 Zoll, Schlitzmaske, Schlitzabstand 0,42mm
Monitoreingänge..	Cinch: Audio/STEREO!
	Luminance
	Chroma
	RGB..: linear
	RGB..: TTL
Auflösung........	600 Zeilen in Bildmitte
Zeichen..........	>2000 (80x25) in RGB
Ton-Ausgang......	2x1Watt - Klirr 5%

Grundsätzlich besteht die Möglichkeit, einen ST ebenfalls anzuschließen. Das Kabel muß selber hergestellt werden. Zwischen den beiden Computerbildern kann mittels Eingangswahltaste hin- und hergeschaltet werden.

Jetzt aber zu den mächtigen Fähigkeiten dieses Gerätes, das jeden Fernseher in den Schatten stellt:

Die Einstellmöglichkeiten (alle von außen zugänglich):

- Bild in der Höhe dehnen/stauchen
- Bild in der Breite dehnen/stauchen (Kaufargument!!)
- Justage des Bildes horizontal/vertikal
- Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung und Lautstärke

Wem diese Möglichkeiten jetzt überhaupt nichts sagen, für den sein die folgenden Ergebnisse aus der Praxis aufgezeigt:

- Bei dem von mir eingestellten Bildformat erhalte ich einen Textbildschirm von 22 x 15 cm. Dies garantiert eine unverzerrte Wiedergabe von Text und Graphik.

- Die Umrandung (in Graphics 0 mit POKE 712,x zu erreichen) beträgt auf allen vier Seiten gleichmäßig 2 cm. Bei einem Fernseher ist der linke Teil nur teilweise oder gar nicht sichtbar.

- Bei hochauflösenden Programmen, die in Graphics 8 arbeiten, empfiehlt es sich, die Farbe wegzunehmen. Man verhindert damit, daß manche senkrechte Linien in Gelb- oder Blautönen erscheinen.
  Design Master wäre hier z.B. zu nennen.

- Der 80-Zeichen-Modus bei S.A.M. ist einwandfrei zu erkennen. Notfalls kann man hier das Bild etwas dehnen, dadurch wird die Lesbarkeit auf Kosten des Kontrastes besser. Nur ein einfarbiger Monitor kann hier noch eine Steigerung bringen. Trotzdem ist das Bild des 1084S bei dieser Darstellung immer noch ausgezeichnet.

- Der Sound kommt nicht zu kurz. Gleich aus zwei Lautsprechern tönen die Klänge, und sind sie gar aus der Feder von Kemal, dann haben wir schon fast eine Jukebox! Die Leistung von 2x1 Watt verdient die Note befriedigend. Die Bässe kommen etwas zu kurz.

- Wer nach mehr Power lechzt: eine Kopfhörerbuchse (3,5 mm Klinke, Stereo) ermöglicht den Anschluß an den Ghettoblaster oder an die Heimanlage.

- Die Bildröhre ist entspiegelt, jedoch genügt dies in der Praxis nicht. Zwar kann man den 1084S nicht als Kosmetikspiegel hernehmen, aber man sollte schon auf den Fremdlichteinfluß achten. Am besten also mit der Gehäuserückwand zum Fenster aufstellen.

Fazit:

Alles in allem ein Gerät, das trotz seines Fabrikates gut zu unserem Rechner paßt. Im übrigen sollten einem die Augen auch was wert sein.

Der Preis beträgt DM 599,-. Abweichungen hiervon nur nach unten. Man erhält einen guten Gegenwert dafür.

Wer über eine Neu- oder Ersatzbeschaffung nachdenkt, sollte sich den 1084S mal anschauen!

S.D.



* PD-Software *

Hier nun einmal drei Disketten der Firma Compysoft.

Name: PD-144, Sampled Sounds Demodisk

Diese beidseitig bespielte Diskette beinhaltet insgesamt vier verschiedene gesampelte Teile aus Liedern, die vermutlich jeder kennt: Your Eyes, Reality, Touch Me und Never let me down again. Die Qualität der Samples ist recht gut. Leider kann man mit dieser Demo NICHTS anfangen, außer, sie sich einmal anzuhören. Wen's interessiert, bitte schön.

Bewertung: ■■■■■■□□□□□□□□□□ (06)

Name: PD-76, Paradox

Es handelt sich hierbei mal wieder um ein deutsches Grafikadventure.
Man startet in der Wüste und weiß erstmal garnicht, was man eigentlich tun muß. Nach einigem Herumsuchen findet man ein Sparschwein, einen Zauberspiegel sowie eine Telefonzelle, und damit hat man's auch schon fast geschafft. Ich will hier nicht zu viel verraten, nur: Die Handlung ist ziemlich paradox, das Adventure recht leicht zu lösen. Die Grafik geht in Ordnung, der Parser ist auch annehmbar. Für Anfänger und Interessierte recht witzig.

Bewertung: ■■■■■■■■■□□□□□□□ (09)

Name: PD-118, Die Pokermaschine

Wenn man zum Pokern keinen Partner hat, greift man am besten auf diese Diskette zurück.
Das Spiel simuliert eine Pokermaschine, bei der man jeweils einen bestimmten Betrag einsetzen muß, um dann bei einer gemütlichen Pokerrunde entweder zu gewinnen oder zu verlieren.
Nach jeder Runde hat man noch die Möglichkeit, den gewonnenen Betrag mit Hilfe eines Risikospiels zu vervielfachen. Hierzu muß man einfach nur eine gute Reaktion haben.
Grafisch gesehen bietet die Pokermaschine nicht viel, das Spiel ist jedoch recht interessant.

Bewertung: ■■■■■■■■□□□□□□□□ (08)

****
*** Grafikprogrammierung ***
****

Bevor ihr das untenstehende Programm ausprobiert, solltet ihr es euch erstmal ansehen und versuchen, herauszufinden, was es bewirkt (nein, kein Virus!). Wenn ihr es herausgefunden habt, könnt ihr weiterlesen.

```
10 PAGE=144:CHS=PAGE*256
20 FOR I=CHS+8 TO CHS+8+7
30 READ A:POKE I,A
40 NEXT I
50 POKE 756,PAGE
60 ?"!!!!!"
70 DATA 129,66,36,24,24,36,66,129
```

Richtig, es definiert das "!" in ein Kreuz um und zeigt dieses auf dem Bildschirm.

Dies als kleiner Nachtrag für alle, denen die Erklärung der letzten Ausgabe nicht gereicht hat.

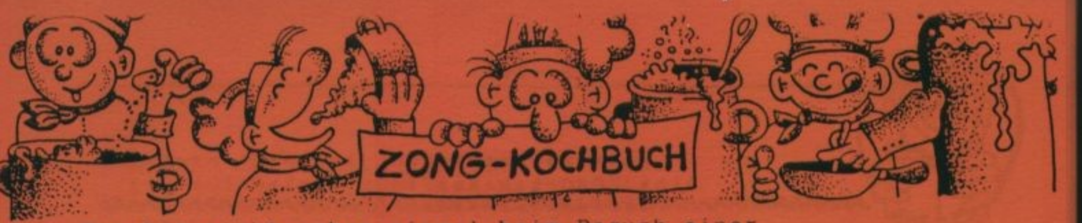
Nun zur Darstellung der Characters

Wie ihr sicherlich auch an dem kleinen Beispielprogramm gemerkt habt, sieht so ein umdefiniertes Zeichen im Grafikmodus 0 nicht besonders hübsch aus. Als Lösung hierzu weichen wir einfach auf die Grafikmodi 1 und 2 aus. In diesen Grafikmodi können wir die Zeichen entweder durch PRINT #6;"blablabla" oder durch PLOT, DRAWTO usw. darstellen. Allerdings werden in diesen Modi auch nur Characters mit ASC-Werten von 32-95 (INT 0-63, siehe INT/ASC-Tabelle aus ZONG 11/89) dargestellt. Alle Zeichen mit ASC-Werten kleiner 32 oder größer 95 werden als Farbe zwei (Farbregister 709) dargestellt. Die beiden übrigen Farben (Register 710 und 711) werden durch Invertieren der Zeichen erreicht. Durch diese Tatsache ist es uns möglich, das gleiche Zeichen in vier verschiedenen Farben darzustellen. Dies ist z.B. für die Programmierung von Spielen sehr notwendig, da eine einfarbige Grafik immer sehr trist wirkt. Auch bei Anwenderprogrammen wirkt eine farbige Darstellung auflockernd.

Wenn wir also nun unser Kreuz im Grafikmode 2 auf dem Bildschirm darstellen wollen, ergänzen wir das Programm mit folgenden Zeilen:

```
60 GRAPHICS 2
80 COLOR 33:PLOT 0,0
90 COLOR 1:PLOT 1,0
100 COLOR 161:PLOT 2,0
110 COLOR 129:PLOT 3,0
```

Nach Starten des Programmes sollte unser Kreuz nun in vier verschiedenen Farben auf dem Bildschirm erscheinen. Alles klar? Gut, dann werden wir in der nächsten Ausgabe beginnen, mehrfarbige Zeichen zu erstellen. So long, ZONG!



Wer hat nicht schon einmal beim Besuch einer Cocktailbar neidisch dem Barmixer über die Schulter geblickt? Nein? Na dann eben nicht!

Trotzdem wollen wir uns diesmal mit einigen (alkoholfreien!) Cocktails beschäftigen, d.h. herstellen und natürlich auch trinken. Wer jetzt denkt, es handelt sich hier um eine Kinderstube, sollte mal überlegen, daß alkoholfreie Cocktails auch einige Vorteile haben: Ist es nicht schön, wenn die Gäste sich auch am nächsten Morgen noch an eine gelungene Party erinnern?

Nun denn, Hier die Rezepte:

Der Triver

Man nehme 50 ml Maracujasaft, 40 ml Pfirsichsaft, 30 ml Coconutcreme, 20 ml Zitronensaft und verrühre das Ganze auf Eis in einem Longdrinkglas. Dann mit Mineralwasser auffüllen und mit einer Kiwischeibe, einer Cocktailkirsche und einem Blatt Minze dekorieren.

Wie, wo sollt ihr das alles herkriegen? Na, dann sucht mal schön, wir haben's auch getan (es hat sich gelohnt, schleck!).

Die Korallenglut

Man nehme 40 ml Aprikosensaft, 40 ml Maracujasaft, 20 ml Kirschsaft, 20 ml Zitronensaft sowie 10 ml Grenadine (Granatapfelsirup) und schüttele das Ganze mit Eiswürfeln im Shaker. Ab ins Longdrinkglas und mit Tonic-Water aufgefüllt. Noch eine Zitronenscheibe und eine Cocktailkirsche drauf und: Gluck, schlürf, sabber, kotz (Tschuldigung, aber das mußte mal wieder sein, war nur'n Scherz).

Der Sport's Flip

Man nehme 60 ml Orangensaft, 30 ml Zitronensaft, 30 ml Maracujasaft, 10 ml Bananensirup, 10 ml Grenadine sowie ein Eigelb (ja, richtig: Ein EIGELB) und shake das Ganze kräftig im Shaker. Dann ab in's Longdrinkglas und mit NICHTS dekoriert, denn es schmeckt auch so!

Für die ganz Mutigen:

Peppermint Lemonade

20 ml Pfefferminzsirup mit 20 ml Zitronensaft im Becher mit Eiswürfeln und Soda auffüllen. Achtung: Nur für starke Nerven, da der Geschmack unweigerlich an Zahncreme erinnert! Geschmackssache. Gut schlürf!

****
*** ZONG-Lexikon ***
****

- Datasette
  Kassettenrecorder, der zum Anschluß an den Rechner zum Zwecke der Datenspeicherung geeignet ist.

- Daten
  Menge von Informationen verschiedener Art (1,42,"ICH").

- Datenträger
  Gegenstand, der in der Lage ist, [Daten] zu speichern. Neben Kassetten, [Disketten] und [ROM]-[Modulen] dient auch ein Blatt Papier als Datenträger.

- Definieren
  Festsetzen einer bestimmten Tatsache, bzw. eines bestimmten Speicherbereichs, indem [Daten] eingeschrieben werden, z.B. definieren von [Zeichensätzen].

- Delete (Diliet), dts. Entfernen
  Entfernen von Daten aus einem bestimmten Medium, z.B. Löschen eines [Files] von [Diskette] eines Zeichens vom Bildschirm oder einer Programmzeile aus dem [RAM].

- Demo
  Abk. für Demonstration, im EDV-Bereich [Programm], das die Fähigkeiten des Computers oder des Programmes zeigt.

- DFÜ
  Abk. für Daten-Fern-Übertragung, Übertragung von [Daten] durch das Telefonnetz.

- Digitalisieren
  Umwandeln von analogen Spannungswerten in digitale Werte, z.B. beim [Samplen] von [Sounds] oder [Scannen] von Grafiken.

- Disassembler (Dissesemblerr), Ent-Monteur
  [Programm], das in der Lage ist, einen [Maschinensprache]-Code in die [Assembler]-Sprache umzusetzen.

- Diskette
  [Datenträger], bestehend aus einer magnetisierbaren Silikon-Scheibe.

- Distortion (Disstorschen), dts. Verzerrung
  Parameter beim Benutzen des [Sound]-Befehls des ATARI-[Basic], der die Verzerrung des Klanges angibt.

- DOS
  Abk. für Disk-Operating-System, dts. Disketten-Operations-System. Programm, welches das Ansprechen der [Disketten]station ermöglicht.

- Drawto (Droatu), dts. ziehezu
  [BASIC]-Befehl zum Ziehen einer Linie.

- DUP
  [Programm], welches bei Eingabe von "DOS" geladen wird. Es ermöglicht das Ausführen aller DOS-Befehle über ein [Menü].

- Editor
  [Programm], mit dessen Hilfe etwas editiert (also erstellt und verändert) werden kann. Dies können [Zeichensätze], [PM]-[Grafiken], [Assembler]-Routinen, Texte oder auch Programme sein.

- Error (Ärror), dts. Fehler
  Fehler in [Programmen] oder bei [Datenträgern].

- Escape (Eskäip), dts. Entkommen
  Funktionstaste, die meist benutzt wird, um aus diversen [Menüs] oder [Programmen] zu "entkommen".

- File (Vail), dts. Akte, Ordner
  Überbegriff für eine Zusammengehörige Datenmenge auf einem Datenträger ([Programme], [Sreen]-[Daten])

- Fill (Vill), dts. Füllen
  Funktion in Malprogrammen, die einen bestimmten Bereich mit Farbe ausfüllt.

- Flag (Vläg), dts. Flagge
  Zeichen, welches in Programmen gesetzt wird, um das Geschehen eines bestimmten Ereignisses zu markieren.

- Floppy (Floppie), dts. schlapp, schludrig
  Bezeichnung für die [Disketten]station, abgeleitet aus der Schlappheit einer 5 1/4" [Diskette].

- Floppyspeeder (Floppiespieder), dts. S.-Beschleuniger
  Einrichtung, die die Lese- und Schreibgeschwindigkeit (sowie meist auch die Fehlerquote) der Diskettenstation erhöht.

- Formatieren
  Vorbereiten einer [Diskette] auf das Format eines bestimmten [Computer]systems, beinhaltet gleichzeitig das völlige Löschen aller [Daten].

- Freeware (Friewair), dts. Freiware
  Bezeichnung für [Programme], deren Autor auf jegliche Urheber- und Vervielfältigungsrechte verzichtet.

- Freezer (Frieser), dts. Einfrierer
  Gerät, welches in der Lage ist, das laufende [Computer]-[programm] anzuhalten, um bestimmte Speicheradressen abzuändern oder das gesamte [Programm] abzuspeichern. Danach kann der [Programm]ablauf fortgesetzt werden.

* 3. 8-Bit Treffen in Worms *

Nachdem wir uns um Punkt 10 Uhr vor der Gaststätte SPLIT in Worms eingefanden, mußten wir als erstes erfahren, daß der Initiator des Treffens, Ludwig Becker, nicht so schnell eintreffen würde, da er sich am Tag zuvor verlobt hat (Nein, nicht mit dem XL!). Herzlichen Glückwunsch auch von uns!

Nach diesen anfänglichen Schwierigkeiten bauten wir also trotzdem frohen Mutes unsere Anlage samt unserem Quizmaster aus Antquest (in Wachs!) auf und warteten ab. Schon kurze Zeit später trafen dann die ersten 8-Bitter ein und kurz darauf war es dann gerammelt voll im kleinen Nebenraum der Gaststätte. Nicht übel!

An weiteren Anbietern kamen dann noch der AMC-Verlag sowie Raindorf-Soft und zeigten ihre neusten Produkte: Beim AMC konnte man ZIELPUNKT 0' NORD antesten, während es bei RAINDORF-Soft ein neues HACKER-Spiel, Rubberball, sowie einen Maltafelunterstützten Zeichensatzeditor zu sehen gab. Bei uns selbst konnte man dann noch Dredis, Antquest und die ersten Grafiken zu Tecno-Ninja bewundern.

Sogar Ludwig Becker traf (Oho!) dann noch ein, war aber scheinbar nicht so ganz bei der Sache (kein Wunder, bei der Frau ...). Es sei ihm verziehen! Hallo Ludwig. Oh du zerfreddelter Grunstwanstling!

Das hinderte aber keinen der übrigen User, im regen Treiben unterzutauchen. Da wurden Tauschgeschäfte gemacht, Kontakte geknüpft, Programme vorgeführt, PD's ausgetauscht und nicht zuletzt auch für den Magen gesorgt, da das Menü (Ich rede jetzt ausnahmsweise mal vom Essen) recht gut zusammengestellt war, für jeden war etwas dabei.

Zu bedauern ist nur, daß viele User die lange Anfahrt scheuten. Wirklich, es lohnt sich, für so ein Ereignis mal ein- zwei (oder drei- vier) Stunden ins Auto zu setzen! Ich glaube, keiner der Anwesenden bereute dies!

In diesem Zusammenhang wollen wir euch natürlich auch gleich auf unser ZONG-Treffen aufmerksam machen, mehr darüber an anderer Stelle im Heft.

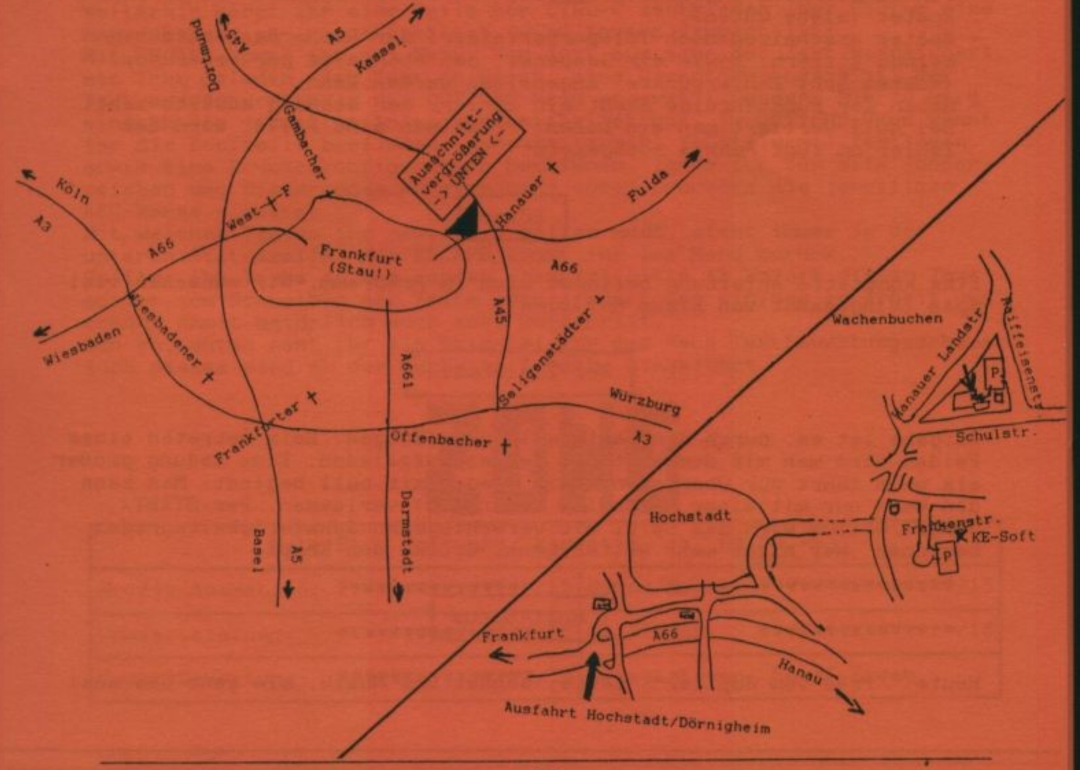
Als sich dann gegen ca. 15 Uhr auch die letzten (also wir, mit Ausnahme des AMC, der für die langen Sitzungen bekannt ist) auf den Heimweg machten, konnte man unbedenklich sagen: Toll, daß es das gibt.

Logischerweise informieren wir euch sofort und auf der Stelle, wenn ein weiteres Treffen bevorsteht.

****
*** ZONG-Treffen ***
****

Es ist mal wieder soweit: Anläßlich des einjährigen Bestehens von ZONG veranstalten wir das zweite offizielle ZONG Treffen, ein Ereignis, das man sich als XL/XE-User keinesfalls entgehen lassen sollte! Wir bieten euch alles, was das XL/XE-Herz begehrt: Neue Software, einen Wettbewerb, eine Raritätenausstellung sowie einige Köstlichkeiten aus der ZONG-Küche. Es lohnt sich auf jeden Fall! Das ZONG-Treffen findet am Sonntag, den 20. Mai 1990 ab 13.00 Uhr im Bürgerhaus Maintal-Wachenbuchen, kleines Kolleg im EG statt. Ihr findet uns gleich neben Frankfurt. Nehmt am besten ab Hanauer Kreuz die A66 Richtung Maintal und fahrt "Hochstadt/Dörnigheim" ab. Der restliche Weg ist leicht aus der untenstehenden Karte zu ersehen. Natürlich sind auch alle eure Freunde oder Tauschpartner herzlich willkommen, Hauptsache XL/XE (Bitte keine ST oder AMIGA-Freaks!). Für telefonische Anfragen stehen wir gerne zur Verfügung: 06181/87539.

Noch ein Hinweis: Vom 25.-29. April 1990 findet in Dortmund, Westfalenhallen die Hobbytronic statt. Unsere Software könnt ihr am ABBUC-Stand (Halle 6, Stand 6060) bewundern. Am Sonntag geben wir uns selbst dort die Ehre!



Programmdiskette

Kopiert bitte vor dem ersten Laden ein TURBOBASIC-XL als AUTORUN.SYS auf die Vorderseite der Programmdiskette. Danach kann Sie gebootet werden.

Hugojagd

- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Das Spiel befindet sich als Basic-Programm auf der Rückseite der Programmdiskette und wird durch RUN"D:HUGOJAGD.BAS" vom Basic (nicht Turbobasic!) aus gestartet.
Aufgabe ist es, Hugo zum großen Kreis eines jeden Bildes zu steuern. Hindernisse verschiedenster Art versperren den Weg:

- Im ersten Bild gibt es dreizehn Pillen, sowie drei Superpillen, mit denen jeweils ein Monster beseitigt werden kann. Außerdem sind Schlüssel und Türen vorhanden.
- Ausgefüllte Karos, die "Hugotauscher", tauschen Hugo's Position mit dem dunkelfarbigen Hugo, wobei zusätzlich die Superpille ihre Wirkung verliert.
- Fragezeichen schalten das Licht an- und aus. Per Feuerknopf kann ein Streichholz angezündet werden, was allerdings zwei Zählerpunkte kostet (siehe unten).
- Später erscheinen noch Teleporterfelder, der Reihe nach aufzusammelnde Ziffern, sowie ein Gespenst, das ebenfalls per Feuerknopf (kostet acht Zählerpunkte) angehalten werden kann.
- Neben der Punktanzeige steht ein Zähler, der ständig abwärts zählt. Bei null verliert man ein Leben. Frißt man eine Pille, wird der Zähler um fünf Punkte hochgesetzt.

Börse

Eine komplette Anleitung befindet sich im Programm. Wir wünschen viel Spaß (eingesandt von Klaus Koziolek).

Der Zahlenwald

Aufgabe ist es, durch den Zahlenwald zu gelangen. Beim Betreten eines Feldes wird man mit dem Wert des Feldes aufgeladen. Eine Ladung größer als neun führt zur Überladung, die wieder mit null beginnt. Man kann den Wald nur mit einer neutralen Ladung (0) verlassen. Per START/SELECT/OPTION wird das Spiel mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden begonnen. Wer nicht mehr weiter kann, drücke den Knopf.

Musikbonus

Heute: "Fred vom Jupiter". Leute, sendet uns Musik, sie geht uns aus!

Texteditor IV

Ei, was haben wir denn da, ein neues Schriftbild? Na klar, auch das muß mal wieder sein. Aber wieso nur zwei Seiten? Na, das neue Schriftbild gibt's erst ab der nächsten ZONG. Allerdings gibt's den passenden Texteditor schon jetzt. Dieser Text soll also quasi als "Demo" dienen.

Nun zur Bedienung: Der Texteditor befindet sich auf der Diskettenrückseite, die einfach gebootet werden kann. Ihr habt ein Schriftfeld von 58 Zeilen mit je 70 Zeichen zur Verfügung. Neben den normalen Zeichen gibt's folgende Sonderzeichen:

Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen	Taste	Zeichen
SHIFT-8	$	CTRL-Z	Ä	CTRL-L	Ö	CTRL-J	Ü
CTRL-A	ä	CTRL-O	ö	CTRL-U	ü	CTRL-S	ß
CTRL-Q	⎡	CTRL-W	┬	CTRL-E	┐	CTRL-R	—
CTRL-T	⎢	CTRL-D	├	CTRL-F	┼	CTRL-G	┤
CTRL-V	⎣	CTRL-B	┴	CTRL-N	┘	CTRL-M	█
CTRL-.	▓	CTRL-.	♥	CTRL-Y	▪	Das war's!	

Wie ihr bald merken werdet, scrollt der Text in alle Richtungen. Weiterhin könnt ihr eine Zeile per CTRL-C zentrieren, per CTRL-H eine Hervorhebung an- und abschalten (wird invers dargestellt).
Mit ESCAPE kommt ihr ins Menü. Von dort aus kann der Text gespeichert, ein Text geladen, der Text gelöscht, eine Directory angezeigt, der Text ausgedruckt oder das OPTIONS-Menü angewählt werden. Hierzu wird einfach der jeweilige Anfangsbuchstabe getippt. Im OPTIONS-Menü könnt ihr die Kopfzeile bestimmen, eine Seitenzahl (=Dateiname) festlegen, sowie eine Druckerkonfiguration bestimmen, indem ihr für alle Sonderzeichen und Steuercodes entsprechend eures Druckers die jeweiligen ASC-Werte einsetzt.
Mit welchen Tasten ihr jeweils arbeiten müßt, steht immer in der unteren Statuszeile. Mit ESCAPE kommt ihr ins Menü zurück.
Solltet ihr Texte an uns senden, benutzt bitte ab sofort diesen Texteditor zum Schreiben der Texte. Das erspart uns einiges an Arbeit und erhöht damit natürlich auch eure Gutschrift.
Ach so, unten seht ihr ein Beispiel für das neue Testbewertungsschema. Auch dieses wird ab der nächsten Ausgabe eingeführt.



Byte Back Software, Kassette, ca. DM 10,--	
Grafik/Animation: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥/15	Sound/Musik: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥/15
Preis/Leistung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥/15	Spielspaß: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥/15
Gesamtbewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥/15	Getestet von: Kemal Ezcan

****
* Tips & Tricks *
****

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß ihr, falls ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf eure Tips, die wir natürlich belohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

****
* Das Forum *
****

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.

- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden. Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -musiken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastelecke, einen Duden, einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe "Abonnements").

In diesem Sinne:

ZONG!

****
*** Gesucht / Gefunden ***
****

Eine "Berichtigung" von Klaus Koziolek:
"Ich möchte einen kleinen "Bug" aus meinem TB-Programm "LABY.TB" ausbessern: Nach dem Laden des Programmes muß folgende Zeile eingegeben werden:
1166 COLOR 0 (Return)
Vorteil: Wenn man den Ausgang erreicht hat, kann man sich das ganze Labyrinth noch mal von oben ansehen."

Ein kleiner Hinweis von D. v. Hasselt:
"An Waltraud Müller:
I. Sie ist nicht die einzige Frau, auch ich melde mich hiermit zu Wort!

II. Mask of Sun: Wenn ich mich recht entsinne, mußte die Schlange erschossen werden und zwar sofort!"

Von Sascha Kriegel an Carsten Schlegel:
"Die Antwort auf deine Fragen zu "The Count":

1: Du mußt den Gummihammer (rubber mallet) und die Zeltpfahl (tent stake) auf jeden Fall bei dir haben! Nachdem du die Zigarette geraucht hast einfach "KILL DRACULA" eingeben ...

2: Nicht beißen lassen! Der Knoblauch (garlic) ist dir dabei behilflich! Du findest ihn in der Vorratskammer (pantry) im Obergeschoß.

3: Sie haben überhaupt keine Bedeutung! Karte folgt!"

Wir fragen uns bei "Deja vu": Was macht man in der Höhle, in der Schlucht mit den Gnomen und beim Fuchsbau?

****
*** Deja vu ***
****

Hier ein Anfang zu dem Grafikadventure "Deja vu", eingesandt von Thorsten Schulz. Achtung: Vor jede Himmelsrichtung muß ein "GEHE" gesetzt werden (oftmals auch abgekürzt mit G).

Steh auf, Nimm Schultasche, Öffne Tür, S, O, Nimm Geld, O, G Telefon, wähle 367, W, S, O, Öffne Tür, G Bücherladen, Nimm Buch, W, S, W, W, W, G Schule, Schaue Vase, Nimm Schlüssel, O, S, Öffne Tür, 1669, 1517, 1492, 1514, 1661-1715, W, S, W, S, W, W, Nimm Schlüssel, S, O, O, O, O, Öffne tür, G Bibliothek, Nimm Schlüssel, W, W, W, S, W, öffne Klappe, 13881, w, Öffne Tür, G Boden, Lese Buch, S, W, S, W, Nimm Schwert, O, O, O, O, N, Nimm Wasserbeutel, S, O, Geh Schloss, Sage Narr, ...

Vermutlich ist meine Disk auch kaputt (auf S. 3)!

```
****************************************
* Lösungsweg: Nadral (Fortsetzung) *
****************************************
```

- Eingesandt von Stefan Dorlach -

Zeichenerläuterung:
Nach der Übersichtskarte findet man einen Fahrplan mit den Zusätzen: Energie: E, Zusatzleben: ZL, Schlüssel: S, Tür: T. Achtung: Erst Energie nehmen, wenn angegeben!

ZETA (6 Schlüssel: weiß - rot - lila - gelb - blau - grün)

```
 1  2--3        6--7  8--9-10-11
 |  |              |  |        |
12-13-14-15-16-17-18 19          22
    |              |  |        |
   24-25          29-30 31-32-33
       |           |     |  |
      36 37       40 41 42 43 44
       |  |        |  |  |  |  |
45-46-47 48 49-50 51 52 53 54 55
 |        |  |  |  |  |  |  |  |
56-57    59-60 61-62 63-64 65-66
```

1, 12-E, 13, 2, 3-S1, 2, 13, 24-E, 25, 36-ZL, 47, 46,

45-ZL, 56-E, 57-S2, 56, 45, 46, 47-E, 36, 25-E, 24, 13-T1,

14-T2, 15-E, 16, 17, 18, 7-E, 6-S3, 7, 18-E, 29, 40,

51-T3, 62-ZL, 61-E, 50, 49, 60, 59-E, 48, 37-S4, 48, 59,

60, 49, 50-E, 61, 62, 51, 40, 29-T4, 30-ZL, 19, 8-ZL, 9-E,

10, 11-S5, 22-ZL, 33-ZL, 32, 331, 42-ZL, 53-T5, 64, 63-E,

52, 41-S6, 52, 63, 64, 53, 42, 31, 32-T6, 43, 54-ZL,

65-E, 66-ZL, 55, 44.

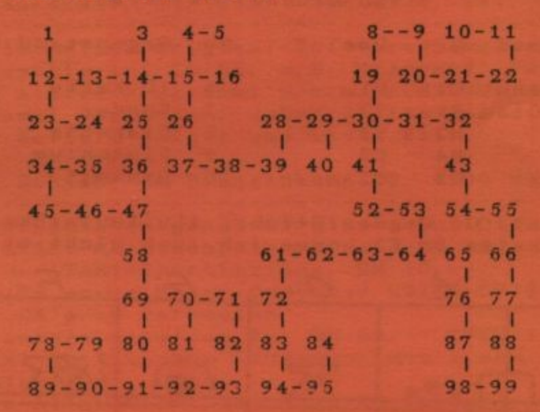
ETA (7 S.: blau, weiß, gelb, rot, hellgrün, lila, grün)

```
 1--2--3  4--5  6--7--8
       |     |  |     |
11-12 13-14 15 16-17 18-19-20
 |  |  |  |  |     |     |
21 22-23 24-25 26-27    29
    |  |        |        |
31-32 33 34-35 36-37 38 39-40
 |     |     |     |  |     |
41 42 43-44-45    47-48    50
 |  |                 |     |
51-52-53 54-55-56-57-58 59 60
    |  |           |     |  |
   62-63-64-65-66-67    69-70
       |           |        |
      73 74-75-76-77       80
```

Die mit * bezeichneten Schritte sind nicht unbedingt erforderlich. Man sollte sie nur mit genügend Energie vollziehen.

1, 2-ZL, 3-E, 13, 14, 24-E, 25-ZL, 5, 4-S1, 5, 15, 25, 24, 14-E, 13, 23-E, 33, 43, 44, 45, 35-E, 34-S2, 35, 45, 44, 43-E, 33, 23, 22, 12-T2, 11, 21-S3, 11, 12, 22, 32-ZL, 31, 41, 51-E, 52, 62-E, 63, *73-ZL, *63, 64, 65-T1, 66, 67-E, 77, 76, 75, 74-S4, 75, 76, 77, 67-E, 57-ZL, 56, 55, 54-S5, 55, 56, 57, 67, 66, 65, 64, 63-E, 53, 52-T4, 42-S6, 52, 53, 63, 64, 65, 66, 67, 57, 58, 48-T3, 38-S7, 48, 47-E, 37-E, 36, 26-ZL, 27, 17, 16-E, 6-ZL, 7, 8-E, 18-T6, 19-ZL, *20-ZL, *19, 29-E, 39-E, 40, 50-T5, 60-T7, 70-E, *80-ZL, *70, 69, 59.

THETA 8 S.: weiß, gelb, rot, lila, blau, hellgrün, dunkelgrün, braun



1, 12, 23, 24-S1, 23-E, 12, 13, *14, *3-E, 14, 25-ZL, 36, 47, 58, 69-E, 80-ZL, 91, 90, 89-E, 78-ZL, 79-S2, 78, 89, 90, 91, 80, 69, 58, 47-T2, 46, 45-E, 34, 35-S3, 34, 45, 46, 47, 36, 25, 14-T1, 15-T3, 4, 5-S4, 4, *15, *16-ZL, 15, 14, 25, 36, 47, 58, 69, 80, 91, 92-T4, 93, 82, 71-E, 70, 81-S5, 70, 71, 82, 93, 92, 91, 80, 69, 58, 47, 34, 25,

B. W.

THETA (Fortsetzung):

14, 15, 26, 37-E, 38, 39, 28, 29-T5, 40-S6, 29, 30-E, 41,

52, 53-E, 64, 63, 62, 61, 72-ZL, 83, 94-E, 95-ZL, 82-S7,

95, 94, 83, 72, 61, 62, 63, 64, 53, 52, 41, 30, 19, 8,

9-E, 20-T7, 21, 22-ZL, 11, 10-S8, 11-E, 22, 21, 20, 9, 8,

19, 30, 31, 32-ZL, 43-T6, 54-E, 55, 66, 77-T8, 88, 99-ZL,

98-E, 87, 76, 65. JUBEL, GESCHAFFT!

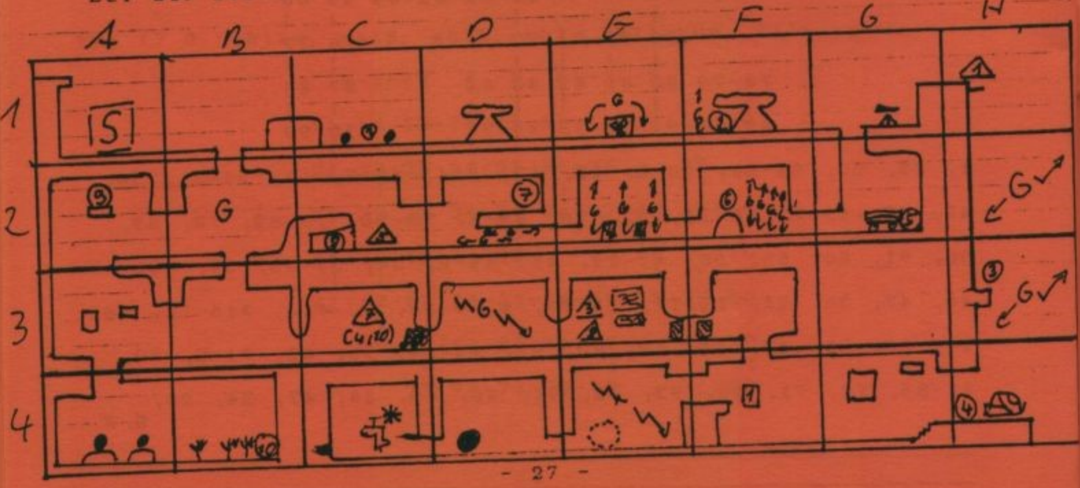
Hier haben die Programmierer Schluß gemacht. THETA wiederholt sich, jedoch mit folgenden Änderungen:
Es gibt keine Tore, Schlüssel und Energien mehr.
Das heißt also, auf dem kürzesten Weg vom Start zum Ziel:

1, 12, 13, 14, 15, 26, 37, 38, 39, 28, 29, 30, 31, 32, 43, 54, 55, 66, 77, 88, 99, 98, 87, 76, 65. usw ...
Am besten spielt man NADRAL zu zweit: einer rudert mit dem Joystick, der andere betet den Fahrplan herunter.
So ausgerüstet, ist der Erfolg garantiert.

****
* Universal Hero *
****
(von Michael Seibert)

No.	Gegenstand	Ort	Use
1	Wasserhahn	C1	H1
2	Rauhes Glas	E1	??
3	Stecker	H3	E3
4	Draht	H4	C7
5	Schalter	G2	C2
6	ID-Karte	F2	E3
7	Zünder	D2	C3
8	Diskette	C2	E3
9	Plutonium	A2	TOD
10	Dynamit	A4	C3

S: Startpunkt, G: Gegner/Gefahr, *Luftaufnahme (aber wie)?
Bei der Diskette in E3 komme ich auch nicht weiter, HILFE!





****
*** Angebote ***
****

Gemini 10X-Drucker für DM 200,-- zu verkaufen.
Tausch gegen Floppy 1050 möglich!

Angebote an KE-Soft, 06181/87539

Verkaufe zweimal Schneider Team 6012-P Direct Drive Plattenspieler. Schon ein paar Jahre alt, aber höchstens 30 Stunden gelaufen. Wie neu! Je DM 100,--.

Angebote an: Mark Engler, Tel.: 06181/12473

Folgende Kassetten für zusammen DM 20,--
Hacker, Griderunner, Feud, Masterchess, Ninja.

Ludwig Becker, Mainzerstr. 29, 6520 Worms, 06241/46619

Zu Verkaufen:

BASIC XL-Modul von OSS für DM 60,--
Original Mini-Speedy (Compyshop) für DM 50,--
Roto-611 Offsetdruckmaschine incl. Plattenkopiergerät, Chemikalien, Platten usw. für DM 1800,--

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entscheiden. Weitere Info's und Liste bei:

Werner Schied, Im Brüggenkamp 18, 4700 Hamm 4.

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7826

Verkaufe Teile meiner Plattensammlung. LP's je 4,--, z.B.: Janet Jackson, Fritz Brause, Fire & Ice, Colonel Abrahams, Double, Edelweis, Kool & the gang, Little Shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...
Maxi's je 2,--, z.B.: Rififi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Timex Social Club, Rick Springfild, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herb Alpert, A-ha ...

Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

****
* Gesuche *
****

Suche günstig Maltafel bis DM 90,--.

Angebote an:
H.Gitzel, Fuldaer Straße 15, 6492 Sinntal 5

Suche unbedingt:

"Machinery" von Propaganda

Zahle gut (Liebhaberpreis!). Hört euch um, ich will sie unbedingt!
Angebote an Marc Becker, KE-Soft: Tel: 06181/87539

Suche Atari Magazin 1+2/87

Thomas Wodack, Pfarrstr. 13, 6543 Sohren

Suche günstigen Farbmonitor & 800XL, außerdem verschiedene Anwenderprogramme. Angebote an:

Volker Weißhaar, Berneckstr. 17, 7730 VS-Schwenningen

Suche Kontakte und Information über den Studiengang
WIRTSCHAFTSINFORMATIK
(keine FH)
speziell für das Studium in Darmstadt. Infos an:
Marc Becker, Büchertalstr. 5, 6457 Maintal 4

Suche gute Spiele für den 800XL, insbesondere Pinball Factory und Fight Night.
Andreas Scholz, Eulenberg 22, 3380 Goslar, Tel.05321/61964

Suche möglichst günstig einen Turbo-Freezer XL.
Carsten Schlegel, Bürgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42,
Tel.: 030/7520589

Gute selbstgeschriebene Spielsoftware zwecks Vertrieb über KE-Soft gesucht.
Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche folgende Spiele für Atari XL/XE: Playmates, Worms, Crossfire, Aztek Challenge, Canyon Climber, Seadragon und Quest for Quintana Roo.
Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Suche Atari XE im Tausch mit Plattenspieler Schneider Team 6012 P Direct Drive System, neuwertig (max. 30 Std.).
Angebote an: Mark Engler; Tel.:06181/12473

PD-Software gesucht, Tausch bei Aufnahme in unsere Liste möglich!
KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4

****
* Wettbewerbe *
****

Leute, wir müssen euch ein Lob aussprechen: Euere Fragebögen waren recht aufschlußreich und informativ. Recht so! Wer jetzt allerdings eine Liste der Gewinner erwartet, hat sich geschnitten! Wir haben uns als Dankeschön für eure Mühe den Spaß gemacht, die Gewinner und die Preise jeweils getrennt in den Text einzubauen. das bedeutet, daß ihr den Text schon voll durchlesen müßt, damit ihr wißt, ob und was ihr gewonnen habt!

Bei der Auswertung der Fragebögen gingen wir teils rein statistisch, teils direkt auswertend vor.
Die erste Frage, nämlich die des Alters ist z.B. eine rein statistische. Unser Durchschnittsleser ist 33 Jahre alt. Der 5. Preis ist das AMC-Spiel Tamibi!
Wir erhielten zwei Zuschriften vom weiblichen und 31 vom anderen Geschlecht (sind, glaub ich, Männer).
Die Gruppe der 18-30 jährigen und 30-60 jährigen war gleich stark vertreten. Der Rest mischte sich dazu.
Der 12. Preis ging an M. Seibert.

Der überwiegende Teil der User besitzt einen 800 XL, einige einen 130 XE. Als Peripherie besitzen 110% eine Floppy, 4/5 einen Recorder, 2/3 einen Drucker, und etwa die Hälfte einen Monitor. Alle Achtung, ihr seid ganz schön ausgestattet! Als Laufwerkszusatz kommt meißtens die Speedy zum Einsatz (1/3).
Unter unseren Clubmitgliedern gibt es zwei Verräter (ST-Besitzer) und zwei Verrückte (C64). Zwar haben 20% vor, sich einen ST noch zuzulegen, aber den XL/XE will keiner aufgeben! Recht so! Caverns of Eriban erhält der Gewinner des 10. Preises, Daylight Robbery der des neunten.
ZONG lesen sie alle, danach kommt der Computer Flohmarkt, und etwas dahinter AMC, CSM und ABBUC gleich auf.
Die Diskline ist ziemlich unbekannt. Genauso unbekannt wie das neue PD-Spiel Horror Castle, welches die Gewinner der Preise 11-15 erhalten. Neben ZONG ist der ABBUC der 2. beliebteste Club (wenn auch weit abgeschlagen) und danach der AMC. AMC-Pyramidos ist der 4. Preis. Neben KE-Soft kaufen unsere Leser zu 60% bei AMC und Compyshop. Weit abgeschlagen ist dagegen PPP mit 35%, genauso weit abgeschlagen, wie W. Schied mit dem 15. Preis.

Interessant wurde auch die Auswertung der Benutzung unserer Kiste. Ob ihr es nun wahrhaben wollt oder nicht: Am liebsten wird immer noch gespielt! Dahinter kommt dann die Anwendung. Zur Utility gebraucht man ihn schon weniger und beim Programmieren geht es dann schon stark bergab, leider! Demos sieht man mal hin und wieder. Hoffentlich öfter benutzt C. Schlegel seinen 6. Preis!

Am liebsten werden Denk-, Geschicklichkeitsspiele und Adventures gespielt. Danach kommt gleich die Action. Die meißten kennen KE-Soft übrigens durch Anzeigen.

Und weiter geht's: Als nächstes müssen wir uns leider loben (so ein Pech). Der Service von KE-Soft ist kaum verbesserungsfähig. In dieser Hinsicht werden wir uns nicht verändern! M.Bialkowskis 8. Preis sollte ihn auch nicht verändern! Der Grund für diese positive Einstellung ist in erster Linie die pünktliche und zuverlässige Lieferung.

Die Spiele von KE-Soft schneiden recht gut ab, wobei es jedoch starke Schwankungen gibt. Kurz gesagt:
DRAG findet man gut, ZADOR gut bis sehr gut, SOGON gut, Oblitroid ebenfalls (wenn auch mit Schwankungen).
Am eindeutig schlechtesten schneidet TOBOT/BROS ab, was uns auch schon zu Konsequenzen bei der Programmierung von TECNO NINJA veranlaßt hat. DREDIS geht dann wieder in Ordnung. In Ordnung gehen sollte auch, daß Dredis und DRAG den zweiten Preis ausmachen!

Kommen wir nun zu ZONG!
Als erstes gratuliere ich D. Sievertsen zum 3. Preis!
Bei der Rubrikenbewertung fällt grundsätzlich alles recht gut aus, mit Schwankungen und Ausnahmen. Die Ausnahme bilden die "Fremdkörper" Bastel- und Kochecke. Damit wir euren Wünschen gerecht werden, lassen wir diese nur noch im 2-monatigen Wechsel erscheinen. Als 7. Preis ist Tales of Dragon and Caveman erschienen. Am beliebtesten sind die Spieletips, sowie das Forum und die PD-Ecke. Die Spieltests werden wir nicht ausdehnen, da wir auch etliche Zuschriften hatten, die diese Ecke gern kleiner hätten. Das Forum und die PD-Ecke werden wir jedoch vergrößern, (siehe Forum und PD-Service). Vergrößern wird ebenfalls B. Jürss seine Softwarebestand um den 13. Preis.

Nun wird es franselig. Unter der Frage, was ihr mehr lesen möchtet, waren individuelle Antworten möglich. Wir haben sie folgendermaßen zusammengefaßt: Neuheiten, Hardware, Tips & Tricks, PD, Programmiertips, Anwendung. Zu den einzelnen Punkten: Neuheiten findet ihr jetzt immer bei Vorwort / News. Als festen Textschreiber in Sachen Hardware haben wir unseren Stefan Dorlach engagiert.
Um Tips & Tricks kümmern sich verstärkt unsere Leser, was uns immer erfreut. Freuen wird sich K. Koziolek über seinen 5. Preis. Für die PD-Freaks haben wir ja jetzt den PD-Service! Progammiertips versuchen wir verstärkt selbst reinzusetzen, sind aber über jede Einsendung erfreut. Für die Anhänger der Anwenderprogramme haben wir als weiteren freien Mitarbeiter Markus Wühl, der sich immer mehr in dieses Gebiet hereinarbeitet. Recht so! Red Max ging an den Gewinner des 8. Preises. Als interessante Anregung empfanden wir auch die Aufforderung, das ZONG-Team mal persönlich in ZONG vorzustellen. Kommt alles, nur keine Hektik.

Weniger lesen wollt ihr etwas aus der Koch- und Bastelecke. Euer Wille ist geschehen. Weniger Spieletests konnten wir jedoch nicht durchgehen lassen.
Durchgehen lassen sollte man jedoch, daß die Gewinner des 6.-15. Preises noch ein Poster von A. Kaschny bekommen.

Komisch, daß am Anfang der Seite immer Lob steht, denn hier kommt das nächste: (Zuerst DIE nächsten: Preis 9 geht an I. Heibges, der 7. Preis geht an A. Volpini).
Gut findet ihr an ZONG teilweise die Tests, auf jeden Fall die Software, die Musik, die Aufmachung, und den Witz, mit dem wir euch den Dreck immer präsentieren. Er ist also frei! Schlecht findet ihr, daß man ständig booten muß, die Bastel- und die Kochecke. Das erste werden unsere Programmierer versuchen zu ändern, zum Letzteren sage ich nichts mehr. Sollte uns der Gewinner des ersten Preises etwas zu sagen haben? Er gewinnt: Oblitroid, Antquest und Dredis. Recht so!
Einige Leser vermissen recht interessante Themen: Hitparaden, Baupläne (nein, keine Bastelecke), Werbeanzeigen und Kontakte. Werbung haben wir seit 3/90 ab und zu intus, Kontaktadressen werden halbjährlich erscheinen, zu den Bauplänen ist zu sagen, daß wir momentan an keine veröffentlichbaren Pläne herankommen. Sollte uns jemand jedoch welche zuschicken, so könnten wir diese ohne Probleme veröffentlichen. Also her damit. Her damit sagt auch sicher der Gewinner von Printstar II als den 6. Preis. Hitparade siehe Vorwort.

Den Preis finden sage und schreibe 90% korrekt, einer sogar zu niedrig!
Beteiligt haben sich 2/3 schon mal an ZONG, wobei das andere Drittel meistens behauptet, es sei "unfähig".
Die Zahl der sich nicht Beteiligenden ist hier eindeutig zu korregieren. Denn leider liegt sie bei 70%.
Der Behauptung, daß diese 70% alle keine Ahnungen haben möchte ich hier jedoch gnadenlos wiedersprechen. Denn Jeder hat ORIGINAL-Spiele zu Hause, die er einfach testen kann, wenn er nur die Lust dazu hat. Also Leute, habt gefälligst die Lust? Lust haben wird auch Doris v. Hasselt auf ihren 14. Preis.

Also eines muß man euch lassen: Phantasie habt ihr: Die Programm- und Spielwünsche lassen einem schon den Hut hoch gehen. Von Elite über Popolus bis hin zu R-Type sind alle extravaganten Wünsche vorgekommen. Wirklich praktisch umsetzbar sind die Vorschläge einer Textverarbeitung und einer komplexen Dateiverwaltung. Einen erweiterten Texteditor findet ihr in dieser Ausgabe, eine Dateiverwaltung, programmiert von Markus Wühl, folgt später! 11.Preis an M. Kugler.
Unter euch gibt es 1/3, die die Lage des XL als mies und ein weiteres Drittel, die sie als ausreichend darstellen, der Rest sieht sie im Aufwind und/oder bezeichnet uns als Helden. Als 3. Preis gibt's Zador und Sogon und der 10. geht an B.Schäfer.

Und dann kamen noch die konstruktiven Vorschläge, die man nicht so einfach mit ja oder nein beantworten kann. So fragte einer nach einem Digital-Lehrgang (boolsche Algebra). Wenn ihr die wollt, können wir einen Kurs abhalten, aber wer will das? M. Gitzel will sicher seinen 4. Preis. Die restlichen Vorschläge würden den Rahmen sprengen (wie T. Wodack mit seinem 1. Preis).



****
*** Abonnement ***
****

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Monats in eurem Briefkasten! Ihr spart also eine Menge Porto- und Telefonkosten sowie die lästige Warterei.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Eure Sammlung bleibt immer lückenlos!

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet euch zusätzlich aktuelle Neuheiteninfos, PD-Service sowie ab und zu Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Kassetten: Amaurote, Despatch Rider, Feud, Gunfighter, Gun Law, Henry's House, Mr. Dig, Nightmares, Panik, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Zybex.
Disketten: Quest XL/XE, Yahze.
Literatur: Das große Spiele-Buch I, ANALOGausgaben: 3/86, 8/86, 9/86, 12/86, 2/87, 5/87, 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus Analog-Heften (Spiele & Utilities), Handbuch zu DOS 3.

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Aboerstbestellung bitte den gewünschten Artikel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

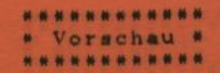
Konto: K. Ezcan, Nr. - 50099903, BLZ 50690000, VBa Hanau.

****
* PD-Service *
****

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Leerdisk beträgt 1,--, der Preis pro kopierter Seite DM 2,--.
Beispiel: S07 & A04 & U03 = 4 * 1,-- + 8 * 2,-- = 20,--
Diese Methode ermöglicht es euch, die Disketten beliebig zusammenzustellen.

"*": Turbo Basic erforderlich, Zahl: Anzahl der Diskseiten
S: Spiele, A: Advent., U: Utility & Anw., D: Demo, G: Gemischt

S01	Die Pokermaschine	1	S02	Go!	1
S03*	IQ-Test	2	S04	ABBUC-Quiz	2
S05	Garden of Confusion	1	S06	Karate Master	1
S07	Pungoland Screens I	1	S08	Pungoland Screens II	1
S09	Pungoland Screens III	1	S10	Black Jack	1
S11	Am laufenden Band	1	S12	Trailer	2
S13	TNT-Terror	1	S14	Patience	1
S15	Pungo	2	S16	US-Games III	1
S17	Stonetime People	1	S18	Boulder Dash Screens	1
A01	Paradox	1	A02	The Riddle	2
A03	Abenteuer in Schott.	2	A04*	Die dunkle Macht ...	6
A05	Horror Castle	2	A06	Die Zeitmaschine	2
A07	Atlantis	4	A08	Sereamis	4
A09	Die Zeitmaschine II	2	A10	Comicland	1
A11	The 7 Keys	1	A12	The Riddle II	2
A13	Satan	2	A14	Future Nightmare	2
A15	Trolls	4	A16	CIA-Abenteuer	1
U01	Kochrezepte	2	U02	The Cell	1
U03	Animate	1	U04	Atari 'Toons	1
U05	Sideprint	1	U06	CAD	1
U07	Micro Print Star 1029	2	U08*	Der digitale Redakt.	2
U09	Directory Printer	1	U10	Menüprogramm	1
U11	Papierflieger	2	U12	Softsynth	2
U13	Fonts	1	U14	Etikettendruck	1
U15	Speedscript	2	U16*	Hi-Resolution-Dump	2
U17	Dot Magic	1	U18	Textpro 1.1	1
U19	Fig Forth	1	U20	Kermit Terminal Emul.	1
U21	Daisy Dot / Bilboard	2	U22	Printshop Icon Editor	2
D01	Soundsample Demo I	2	D02	Aliants	1
D03	Adv. Music Prz. Demo	1	D04*	ABC-Demo	1
D05	Movie Maker Demo	1	D06	Sound + Bilderdisk	2
D07	Soundsample Demo II	2	D08	Big-Demo	2
D09	Music non Stop IV	1	D10	Music non Stop III	1
D11	Hobbytronic-Demo I	1	D12	Hobbytronic-Demo II	1
D13	CS-Music Demo	1	D14	Epyx Dunogames	1
D15	Music non stop VI	1	D16	Music non stop VII	1
D17	ZONG Musikdemos	1	D18	Caveman Joe	1
G01	Games & Demos	1	G02	CHedit, Flucht ...	1
G03	Tales of A. + S.Ocker	2	G04	Copy+Demos-AT-Lister	2



ZONG

Das ATARI 8-Bit Magazin
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4

Das erwartet euch in Ausgabe 05/90:

- Ausführlicher Bericht über die Hobbytronic '90.
- Bericht über das Atari-Computer-Team eV.
- Tests: Alptraum, Chimera, Storm, Escape from Doomworld, Tales of Dragon & Cavemen sowie Neuheiten ...
- Tips & Tricks zu: The Count, Die Zeitmaschine, Paradox, Grafikspielereien und vieles mehr!
- Software: Atari-Socoban-Demo, Fingerfetz, Suicider, XL-Adress II und Andere ...
- Ein völlig neues Seitenlayout, jetzt noch mehr Information!

ZONG 05/90 ist ab 01.05.1990 erhältlich!